# Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

| | |
|---|---|
| **Vysoká škola** | Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave |
| **Fakulta** | FMK UCM |
| **Kód predmetu** | KDH/25mdTEDI008/25 |
| **Názov predmetu** | virtuálna realita III. |
| **Rozsah** | 2C |
| **Počet kreditov** | 2 |
| **Vyučujúci** | Mgr. Michal Kabát, PhD. (prednášajúci), Mgr. Volodymyr Kolbasa (prednášajúci) |

## Podmienky na absolvovanie predmetu

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe (maximálne 2 absencie).
Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %):

• 40 % hodnotenia tvorí prezentácia konceptu XR Experience Prototype.

• 60 % hodnotenia tvorí úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky. Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená, že študent dosiahol minimálne 36 bodov.

Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100).
A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami ‹92-100 %› B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami ‹83-91 %› C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky ‹74-82 %› D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby ‹65-73 %› E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám ‹56-64 %› FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta ‹0-55 %›

## Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:
1. orientuje sa v základných princípoch virtuálnej a rozšírenej reality,
2. rozumie historickému vývoju VR technológií a ich mediálnemu významu,
3. pozná teoretické východiská, terminológiu a základné koncepcie VR/XR médií,
4. pozná základné formáty a žánre VR (arkádové hry, RPG, filmové zážitky),
5. chápe špecifiká navigácie, interakcie, senzorického a naratívneho dizajnu v XR prostredí,
6. dokáže analyzovať vybrané VR/XR projekty z hľadiska dizajnových a mediálnych princípov,
7. vytvorí a odprezentuje vlastný koncept XR zážitku,
8. rozvíja schopnosť argumentovať svoje návrhy a prijímať spätnú väzbu,
9. kriticky reflektuje potenciál a limity XR médií v spoločnosti.

## Stručná osnova predmetu

1. Úvod do VR a XR: definície, krátke ukážky
2. História virtuálnej reality: technologický a mediálny vývoj

3. Prehľad VR technológií a zariadení
4. Teoretické rámce VR v mediálnych štúdiách (imerzia, prítomnosť, telesnosť)
5. Prehľad foriem VR: arkády, RPG, filmy
6. Senzorický dizajn vo VR: navigácia, interakcia, prostredie
7. Naratívne štruktúry vo VR: environmentálne a nelineárne rozprávanie
8. Zvukový dizajn vo VR: priestorový zvuk a nálada
9. Konceptuálny workshop: od nápadu k návrhu
10. Príprava XR Experience Prototype: tímová práca
11. Prezentácia konceptov a spätná väzba
12. Zhrnutie: príprava na vývoj prototypu v letnom semestri

## Odporúčaná literatúra

1. Bailenson, J. N. (2018). Experience on demand: What virtual reality is, how it works, and what it can do. W. W. Norton & Company.
2. Biocca, F., & Levy, M. R. (1995). Communication in the age of virtual reality. Lawrence Erlbaum Associates.
3. Lanier, J. (2017). Dawn of the new everything: A journey through virtual reality. Bodley Head.
4. Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. IEICE Transactions on Information and Systems, E77-D(12), 1321–1329.
5. Murray, J. H. (2016). Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace (Updated ed.). MIT Press.
6. Ryan, M.-L. (2001). Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media. Johns Hopkins University Press.
7. Sherman, W. R., & Craig, A. B. (2018). Understanding virtual reality: Interface, application, and design (2nd ed.). Morgan Kaufmann.
8. VR for Good. (n.d.). Retrieved April 27, 2025, from https://vrforgood.org